



특집 04

# 디지털 총체예술로서의 게임아트



권지은 (제일기획)

- 
- 목 차 »
1. 서 론
  2. 게임과 아트의 관계
  3. 게임아트에 대한 해석
  4. 게임아트의 작품 분석
  5. 결 론
- 

## 1. 서 론

Conceptual Age에 예술은 최첨단 기술을 기반으로 특정한 형식과 방법보다는 어떠한 미학적 가치와 컨셉, 아이디어 등을 가지고 있는가에 무게가 더 실리고 있다. 한 가지만의 전통적인 방법이 아니라 고도의 과학 기술과 다양한 컴퓨팅 방법들을 혼합하여 표현되는 예술이 증가하고 있다. 이러한 현상에 따라 바그너가 언급했던 총체 예술은 이제 Conceptual Age에서는 가상현실을 기반으로 관객의 체험이 극대화되는 디지털 총체 예술(Digital Gesamtkunstwerk)로 나타나고 있다. 게임아트는 디지털 총체예술의 대표적인 형태로 게임이라는 형식과 기술, 또는 내용과 컨셉 등을 아트라는 영역으로 도입하여 새로운 예술 표현 양식을 보여주고 있다.

본 논문에서는 게임아트의 정의와 특징을 살펴보고 작품을 분석하여 디지털 총체예술로서의 가치를 논하고자 한다. 이것은 게임의 가치와 활

용도를 높이는 계기가 될 수 있으며, 컴퓨팅 기술을 기반으로 한 아트 형식으로서 게임아트를 분류하고 정립하여 새로운 장르를 성립하게 될 것이다.

## 2. 게임과 아트의 관계

### 2.1 현대 아트의 흐름과 게임의 역사

본래 게임이란 플레이어가 상대방의 목표를 꺾기 위해 노력하는 시합에 국한된 것이었다. 현대적인 의미에서 게임은 플레이어가 규칙이 있는 가상의 대결에 참여하여 측정 가능한 결과를 산출하는 시스템을 말한다. 1958년 'Tennis for Two' 라는 최초의 비디오 게임이 만들어진 이후 'Spacewar', 'Pong', 'Pac-Man' 등과 같이 짧은 역사 속에 대중들에게 상업적 인기를 계속적으로 누리고 있다. 최근에는 아케이드 게임에서 PC 게임, 온라인 게임에 이르기까지 다양한 플랫폼과

형식, 소재가 등장하여 게임 하나에서 끝나는 것이 아니라 캐릭터나 영화 등과 연계되어 하나의 문화적 산물로 떠오르고 있다.

50 여년의 비디오 게임 역사에서 컴퓨터의 발전 기술과 더불어 게임의 질적 성장 역시 이루어졌다. 특히, 비주얼 디자인과 효과가 플레이어들에게 중요한 영향을 끼치는 만큼 그래픽적인 질적 향상이 두드러졌다. 또한 단순히 재미나 폭력적인 소재에서 벗어나 미학적 가치나 뚜렷한 컨셉을 가지고 있는 게임들도 제작되어 다양한 플레이어들의 요구를 충족시켜주고 있다. 이러한 게임의 발전 방향과 변화는 상업적인 영향에서 창의적인 문화적, 예술적 산물로서의 가치를 예술 분야에 적용시키는데 원동력이 되었다.

현대 예술은 다다이즘 이후 전통적인 회화나 조각과 같은 방식에서 벗어나 형식을 부정하고 자유로운 표현양식이다. 따라서 초현실주의, 컨셉추얼 아트, 웹 아트 등 현대 예술에 까지 커다란 영향을 끼치고 있다. 이러한 경향은 게임이라는 형식까지도 예술 분야에 도입할 수 있는 여지를 마련해 주었을 뿐만 아니라 현대 예술의 특징을 잘 나타내어 한 장르로서 그 가치가 높아지고 있다.

게임과 아트는 어떤 특정 목적을 가지고 있다. 게임은 대결에서 이기고자 하는 것이고 아트는 관객들에게 메시지를 전달하거나 자신의 아이디어를 표현하는 것이 목표이다. 게임에서는 플레이어, 즉 사용자가 직접 시작과 끝을 만든다. 아트는 작가가 만들되 현대예술에서는 완전히 완성되지 않은 작품을 물리적 또는 가상의 공간에 만들어 놓고 관객의 참여에 의해 완성되기도 한다. 게임은 시각과 청각, 촉각 등을 주로 사용하며, 가상 공간에서는 후각과 미각도 체험할 수 있는 발전 가능성을 가지고 있다. 아트 역시 디지털 기술로 전통적인 시각적 감상 방법뿐만이 아니라

적극적인 관객의 참여를 유도할 수 있는 청각, 촉각, 후각 등이 사용된다. 게임과 아트 모두 사용자나 관객과 함께 정신적 물리적 인터랙션이 이루어진다. 단, 게임은 아트보다 더 적극적인 사용자의 개입을 필요로 한다. 게임은 프로그래밍에 의한 시스템으로 주로 2D, 3D 그래픽으로 디지털 표현에 의해 만들어 지고 디지털 아트 영역 역시 같은 틀과 방법으로 구성된다. 게임은 디지털 그래픽에 의한 표현으로 제한적일 수 있지만 그 안에서 화려하고도 사용자의 흥미를 이끌어내는 시각적 효과가 많다. 예술에서의 시각적 요소는 작가의 1차적인 표현으로 전통적인 방법에서부터 디지털을 이용한 방법까지 다양하다. 게임은 주로 상업적인 것이 중요하므로 재미와 흥미적인 요소를 가진 주제가 많으나, 예술은 작가의 생각과 컨셉이 표현된 것으로 정치적, 사회적, 미학적인 요소를 많이 다루고 있다. 이렇게 게임이 가지고 있는 요소가 예술적 특징의 관계가 형성되어 “게임 아트” 라는 새로운 분야를 탄생시켰다.

## 2.2 게임아트의 정의

본 논문에서는 게임과 아트가 결합된 단어에서 “게임아트(Game Art)”와 “아트 게임(Art Game)”을 구분하여 사용하고자 한다. “게임아트”는 게임의 요소를 아트에 적용한 형태로 게임적인 아트라 할 수 있다. 본래 존재하는 게임 자체를 빌어 작가의 컨셉을 첨가하여 재창조한 형태(Retro-styled game arts)나 게임의 형태를 모방하여 예술 작품으로 창조한 형태(Game-like Structures)가 있다. 반면, “아트게임”은 아트적 비주얼과 표현을 가지고 있는 게임 형태를 말한다. 이것은 유저와의 커뮤니케이션에서 미학적 가치를 가지고 있는 형태라 할 수 있다. 따라서 본 논문에서는 주로

“게임아트”적인 측면에서 디지털 총체예술로서의 가치에 중점을 두고 있다.

게임아트의 최초의 등장은 2001년 Mass MOCA (Massachusetts Museum of Contemporary Art)에서 열린 “Game Show”로 게임의 구조와 형식, 주제를 예술로 끌어들이 만든 작품을 전시하였다. 그 이후 모마에서 열린 “010101: Art in Technological Times”에서 디지털 기술을 이용한 인터랙티브한 게임을 이용한 아트 작품들이 선보여 게임아트의 가능성을 보여주었다.

### 3. 게임아트에 대한 해석

#### 3.1 게임의 미학

게임에 있어서의 가장 중요한 미학적 요소는 “재미(Fun)”이다. 라프 코스터의 재미이론에서는 재미를 다음과 같이 말했다.

1. 인간은 학습을 통해서 즐거움을 느끼게끔 훈련되어 왔고 오랫동안 인간은 학습을 통해 어떠한 현상에 대한 패턴을 익히는 것에 익숙해져 있다. 게임은 그러한 패턴 학습을 가장 원시적인 형태로 인간에게 제공해주는 것이다.
2. 학습은 반복을 통해 뇌가 아닌 몸에 기억되게 되며, 때론 더 쉽게 과제를 풀 수 있는 편법을 발견해낼 수 있다. 이러한 과정을 통해 게임은 플레이어에게 지배당해 점차 재미없고 지루한 것이 되는 운명을 갖고 있다.
3. 게임을 구성하는 핵심적인 재미요소와 그러한 핵심적인 재미요소를 포장하는 허구적인 장치의 역할을 혼동해서는 안 된다. 재미란 결국 재미요소에서 오는 것이다.

이러한 재미 요소에는 오감 체험, 판타지, 이야

기, 도전정신, 협력관계, 발견, 표현 등에 의해 생겨난다.

또 다른 게임의 미학에는 기능적 서사가 있다. 게임에서는 디지털 스토리텔링 형식으로 컴퓨터 게임의 서사가 서사 그 자체를 위한 것이 아니라 게임 행위에 의미를 부여해주는 기능적 성격을 가지고 있음을 의미한다.

비주얼적인 미학 요소로는 컴퓨터 그래픽의 사실주의적인 표현 방법과 최근 그에 반한 NPR (Non-Photorealism Rendering) 기법 등의 예술적 표현 방법 등이 있다. 이런 시각적 아름다움은 플레이어들의 몰입감과 호기심을 증가시키고 재미를 추구할 수 있게 해준다. 뿐만 아니라, 여러 가지 하드웨어, 소프트웨어의 기술 발달로 새롭고 실험적인 표현 방법을 개발하고 시도하여 새로운 디지털 아트 분야로 개척되어 미학적 가치를 인정받고 있다. 이러한 게임의 미학은 뉴 미디어 시대의 미학에서 말하는 전통적인 아우라의 몰락과 수용태도의 변화 이에 따른 예술 기능의 변화와 맞아 떨어져 디지털 예술에서 그 가치를 인정받고 있다. 따라서 게임 미학의 가치를 예술 분야에서도 활용하여 또 다른 디지털 시대의 새로운 방식의 관객과의 교감이 생겨나고 있는 것이다.

#### 3.2 인터렉션과 참여

비디오 게임 방식이 사용자와의 인터렉션을 전제로 하고 있기 때문에 게임의 구조와 형식을 게임아트에서는 인터렉션과 관객의 참여가 동반된다. 가상공간에서 모든 과정이 이루어지기도 하고, 갤러리와 같은 물리적 공간에서 인터렉션과 관객의 참여가 이루어지기도 한다.

관객과 작품이 만나는 인터페이스는 디지털 요소, 물리적 환경 요소, 개인 또는 그룹적 유지인

관객 요소 세 가지가 있다. 첫째, 디지털 요소는 인터랙션을 가능하게 해주는 주요 요소로 컴퓨터, 디지털 비디오, 프로그래밍이나 소프트웨어 등이 있다. 실시간 인터랙션으로ダイナミック한 인터랙션을 만들고 관객들의 호기심을 자극할 수 있도록 해주는 동적인 비디오나 사운드를 동반할 수 있다. 둘째, 물리적 환경 요소는 컴퓨터와 같은 디지털 요소가 성공적으로 작동하기 위해서는 작품(Piece) 또는 컴퓨터가 놓여 있는 공간의 주변 환경이 중요한 역할을 한다. 유저 또는 관객의 참여를 유도하고 관객이 작품과의 상호작용에 집중할 수 있도록 도와주는 역할을 한다. 예를 들어 실내나 실외 공간의 놓여, 센서의 종류, 스크린이나 모니터의 크기와 형태, 조명의 상태와 같은 것이 이에 해당한다. 셋째, 개인 또는 그룹적 유저, 관객 요소가 있다. 개인적인 인터랙션을 요구하는 것도 있고 그룹 형태의 관객에 의해 구현되는 것도 있다. 개인적이건 그룹을 형성하든 기본적으로 사람과 이루어지는 인터랙션은 다양한 형태로 결론에 도달 할 수 있다. 그룹 형태의 인터랙션의 경우에는 관객들이 사회적 동물의 특징인 군중 심리와 같은 요소가 작용하여 좀 더 적극적인 관객의 참여를 유도하거나 게임적 흥미를 유발시킬 수 있다.

특히, 게임에서의 인터랙션은 컴퓨터 게임에서 플레이어가 목표달성이나 보상, 도전과 같은 충실감과 만족에 중점을 두고 있다. 일방향적인 미디어의 경계를 벗어나 사용자가 콘텐츠에 개입하는 가능성을 열어 경험적 측면을 인터랙션과 운동감각을 통해 알 수 있기 때문에 이를 이용한 게임아트는 재창조(Reproduction)라는 미디어 아트의 특징을 가지고 있다. 작가나 예술가가 모든 것을 처음부터 끝까지 완성시키는 것이 아니라 사용자와 관객이 인터랙션을 통한 참여에 의해 최종 완성되므로 그들의 역할이 커졌다.

### 3.3 가상현실

비디오 게임은 디지털로 만들어진 가상현실 속에서 이루어진다. 따라서 게임아트 역시 전체 또는 어느 한 부분이 가상현실을 따른다. 구조와 형식이 가상현실을 따르기도 하지만, 게임이라는 상황과 컨셉 자체가 실체가 아닌 가상이라는 것을 전제로 하고 있기 때문에 게임아트에서 가상현실은 몰입이라는 주제와 함께 밀접한 관련을 가지고 있다.

어떤 대상, 즉 여기서는 작품과 관객과의 관계 속에서 발생하는 가상 공간을 네 가지로 나누어 볼 수 있다. 첫째는 프레임 저편의 가상공간이다. 전통적인 회화 양식에서 캔버스 위에 그려진 그림이 사각형의 프레임 위에 그려졌으며, 사진이나 영상과 같은 패러다임도 프레임이라는 가상 공간 위에 콘텐츠가 놓여져 있다. 따라서, 관객은 작품과 한 걸음 떨어져 프레임 저 너머의 가상공간을 감상한다. 둘째, 입장감이 증대된 가상공간이 있다. 주로 3D 입체 영상을 이용한 입체 사진, 입체 영화, 홀로그램 등의 기술적 발전은 프레임으로부터 벗어나 관객 쪽으로 다가오면서 입장감이 증가된 경우이다. 셋째, 완전히 몰입하여 관객이 가상체험을 실제와 같이 느낄 수 있도록 하는 가상현실이 있다. 인간의 외계 인식을 담당하는 시각, 청각, 촉각 등의 지각 기관에 컴퓨터로 합성된 정보를 제시함으로써 인간 주위에 가상적인 세계를 만들어 내는 일조의 시스템이다. HMD나 글로브 같은 장비의 도움으로 완전히 가상공간이 현실과 같이 몰입할 수 있게 만들어진다. 예술 작품의 표현하는데 있어서 기술적, 비용적 측면 때문에 전체적인 활용보다는 부분적인 활용이 시도되고 있다. 마지막으로 온라인 속에서 이루어지는 사이버 세계가 있다. 물리적인 체험보다는 정신적 가상 체험이 주요 요소가 되며, 사용자나 관

객 자신을 대신할 수 있는 아바타로 가상공간에서의 인터랙션이 이루어진다.

실제로 게임에서는 “1000CS”(1991)나 “Virtual Boy”와 같은 물리적 공간에서의 가상현실을 이용한 시도가 있었다. 현재는 온라인이라는 가상 공간을 이용한 “Second Life”와 같은 게임이나 Mixed Reality 형태의 “AR Quake” 게임도 있다. 예술 작품으로는 Jeffery Shaw나 Charlotte Davies와 같은 작가에 의해 물리적 공간에서의 가상체험을 하며 작품과 인터랙션을 할 수 있는 작품이 1990년대부터 선보이고 있다. 또한 웹 아트와 같이 웹이라는 가상공간에서 이루어지는 작품들이 시도되고 있다.

### 3.4 디지털 총체예술

위에 논하고 있는 특징들이 하나로 어우러져 게임아트를 창조해낼 때, 그리고 이 작품이 관객들과 함께 완성이 되어 작품과 관객의 교감이 이루어졌을 때, 이는 디지털 총체예술의 형태로 나타나는 것이다. 바그너가 언급했던 총체예술은 오페라 공연을 통해서 극중의 가상으로 만들어진 상황을 배우와 배경, 조명, 사운드 등을 통해 연출되고 그 연출된 가상의 상황을 관객들이 얼마나 실제처럼 받아들이고 체험하고 느낄 수 있는지에 초점을 맞추고 있다. 관객이 현장감과 실재감을 더 잘 느낄 수 있도록 하는 모든 오페라의 요소들이 잘 어울어지는 것, 그것을 총체예술이라 했다. 본 논문에서 말하는 게임아트는 바그너의 총체예술을 디지털 가상공간으로 가져와 관객이 체험하고 인터랙션하는 모든 과정을 똑같이 행하는 디지털 총체예술이라 본다. 게임아트가 추구하는 가상의 메시지나 스토리, 컨셉 등을 관객이 몰입과 입장감을 느낄 수 있도록 만든다. 실제와 같은 또는 감동을 줄 수 있는 아름다운 시각

적 요소와 사운드, 그리고 적극적 참여를 유도하는 인터랙션을 통해 작품을 이해하고 체험하며 공감할 수 있다. 이런 전체적인 과정과 형태가 게임아트가 디지털 총체예술이라 불릴 수 있는 이유이다.

## 4. 게임아트의 작품 분석

### 4.1 고전 게임의 재해석과 적용(Retro-styled game arts)

대중적으로 인기를 끌거나 오랫동안 많은 유저들에게 알려진 고전적인 게임을 작품에 재해석하거나 적용하는 방식이다. 관객 누구에게나 친근한 캐릭터나, 인터랙션 조작 방법 등을 이용해 관객들이 작품에 쉽게 접근하여 인터랙션 할 수 있다. 또한 본래 게임 속에서 인식되어 온 상황이나 캐릭터에 대한 관념들을 작품에 적용시켜 그것을 작품의 메시지와 함께 재해석하는 새로운 방식을 추구하기도 한다. 이러한 방식은 관객들에게 게임을 즐기는 듯한 행위 속에서 다른 새로운 예술 작품과 만나 본래의 게임과는 또 다른 체험을 하거나 작가의 메시지와 컨셉을 느낄 수 있다.

#### 4.1.1 Intruder (1999)

게임에서 레벨이 바뀌는 것과 같은 방식으로 10단계의 비디오 시퀀스가 있는 게임아트이다. 10단계의 게임 영상은 주로 핑퐁이나 갤러그와 같은 고전적인 단순한 게임을 차용하여 관객이 직접 마우스나 키보드 등을 이용하여 게임을 조작하도록 되어 있다. 하나의 스토리가 1단계부터 10단계까지 만들어지며, 각 단계에서 게임 조작에 따라 이야기의 일부분이 텍스트로 나타난다. 예를 들어 핑퐁게임을 적용한 시퀀스에서는 공대신 여자의 모습을 한 간단한 그림 캐릭터가 튕겨



(그림 1) Intruder, 1999

져 움직인다. 관객의 조작에 따라 핑퐁게임이 이루어지고 그 여자 캐릭터가 튕겨질 때마다 스토리에 관련된 단어나 문장이 텍스트로 나타난다.

관객이 게임을 통해 스토리를 이해하고, 그 이야기 속에서 진정한 Intruder 즉 침입자가 누구인지 생각해보게 만들고 있다. 이 게임은 친숙한 고전적 게임의 형식과 구조에서 특정 요소를 작가의 컨셉에 맞게 재구성하고, 재해석함으로써, 관객이 플레이 하는 행위 자체에서 스스로가 깨닫고 생각해보게 만들고 있다. 또한 게임에서 한 단계씩 성공하고 넘어가기 위한 도전과 성취감을 이용하여 작가가 의도한 스토리를 단계별로 구성하였다. 이로 인해 관객은 마지막 단계까지 가고자 하는 몰입과 의지로 작품과 더욱 깊이 교감할 수 있으며, 게임아트가 추구하는 디지털 총체예술의 본보기가 될 수 있다.

#### 4.1.2 Jack & Jill

게임아트 “Jack & Jill”은 John Klima의 작품으로

로 게임 “Jack & Jill”을 기반으로 하고 있다. 그는 전형적인 사회적 성에 대한 역할을 문화적 관념의 여성과 남성의 의미대신 디지털의 바이너리 형식인 0과 1을 이용하여 표현하였다. Jack과 Jill이라는 남자와 여자 캐릭터의 위치에 따른 코드는 여권주의자이거나 우월주의자 등의 결과로 게임을 이끌거나 끝낸다.

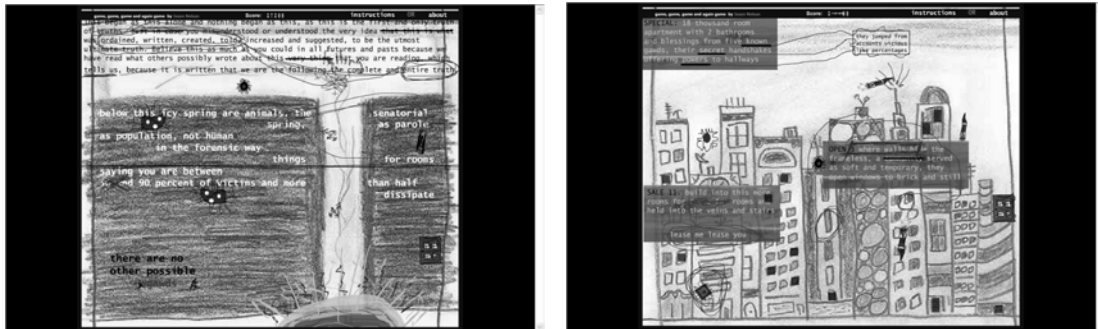
이 작품은 사회적 이슈나 문화적 관념에 대한 메시지를 게임에서 우리가 알고 있던 친숙한 캐릭터를 상징으로 하여 만들어진 게임아트이다. 이런 게임 캐릭터를 자신의 작품 속에서 재해석하여 새로운 상징을 만들어 관객들에게 문제를 던지고 컨셉을 만들어 나갈 수 있게 해준다.

### 4.2 게임의 기술과 형식 차용 (Game-like Structures)

게임이 가지고 있는 구조적인 형식을 작품에 적용하여 관객들에게 게임이라는 즐거움과 호기심, 친숙함 등을 느끼게 한다. 그리고 그러한 구



(그림 2) Jack & Jill



(그림 3) game, game, game and again game

조 속에서 플레이를 행하는 관객과의 인터랙션의 통해 관객 스스로의 적극적 참여 속에서 스스로 작품과 교감하고 메시지를 깨달을 수 있다.

#### 4.2.1 game, game, game and again game

Jason Nelson의 게임아트로 게임의 재미적인 요소보다는 사회적 이슈를 무겁게 다루고 있다. 이 작품은 마리오(Mario) 게임의 원리와 같이 간단한 플랫폼을 기반으로 디지털적인 그래픽 표현 방식이 아닌, 손으로 그린듯한 드로잉과 크래용 스케치와 같은 기법으로 표현되었다. 현대적 시의 구조가 텍스트로 나오고, 인터랙션 과정에서 작가가 전달하고 싶은 메시지를 담고 있는 영상도 나온다. 우리들이 사는 세상을 배경으로 삼고 마약 중독, 종교적 문제, 소비의 이슈 등을 주제로 삼고 있다.

이 작품은 특히, 전통적인 회화적 표현 기법을 사용하여 게임에서 잘 사용되지 않는 독특한 시각적 방법을 사용하여 예술적 가치를 높였다. 또한 관객이 익숙한 플랫폼 방식의 게임을 하면서, 게임의 규칙과 형식에서 보여 지는 전형적인 구조인 적과의 관계, 목표를 달성하기 위한 과정과 인터랙션을 통해 사회적 이슈를 되짚어 보며 직접적으로 자신들의 삶과 연결시켜 체험할 수 있다.

#### 4.2.2 People

“People”은 조이스틱을 이용한 인터랙티브 비디오 인스톨레이션인 게임아트이다. 뉴욕이라는 대도시에서 사람들의 움직임에서 영감을 받아 만들어졌다. 벽에 도시를 활영하여 현상, 인화한 수십 개의 사진들이 모자이크처럼 메워져 있고 중간, 중간 빈 공간에 컴퓨터와 연결된 프로젝션으로부터 영사되는 동영상과 이미지들이 보여짐으로 해서 실제 사진과 영상이 결합되어 있다. 관객은 컴퓨터와 연결된 조이스틱을 이용해서 중간, 중간에 끼워져 있는 영상을 직접 조절할 수 있다. 이미지나 동영상의 종류를 선택하고 합성 모드를 바꿀 수도 있으며 동상의 빠르기나 앞으로 또는 거꾸로 플레이 시킬 수도 있다.

이와 같이 영상 속의 사람들의 모습을 관객이



(그림 4) People

게임에서 사용되는 조이스틱을 이용해 마치 자신이 신이 된 듯한 느낌으로 사람들의 움직임을 조정한다. 게임이라는 것도 본래 가상공간 속에서 아바타나, 배경, 상황 등을 조정하고 움직이게 하는 것에서 어떤 재미와 의미를 느낀다. 이러한 컨셉을 예술 작품으로 가져와 영상을 통한 실제 우리 생활 속의 사람들의 모습을 게임을 하듯이 조정하면서 인간의 가치를 다시 한번 생각하게 된다.

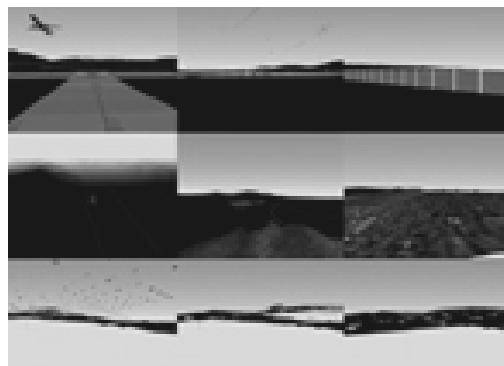
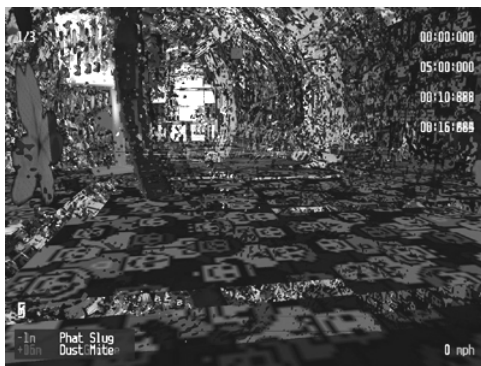
#### 4.2.3 retro You\_NostalG

“retroYou\_NostalG”는 각각 카레이싱 게임과 비행 시뮬레이션 게임 코드를 조합으로써 게임의 룰을 완전히 벗어나게 된 게임이다. 사용자들이 이를 어떻게 다루어야 할지 몰라 당황스러워하는 플레이어의 상황을 이끌어 낸다. 예를 들어 무중력 공간에서 자동차 경주를 벌여야 하거나 게임 환경 자체가 점차 추상화됨으로써 더 이상 게임을 진행할 수 없게 되는 것이다. 이는 결국 가상공간에서 ‘세계’와 ‘리얼리티’가 어떠한 방식으로 구성되는지를 드러내게 된다. 이 게임아트는 게임의 방식과 룰을 적용하되, 그것을 역으로 익숙한 규칙과 형식을 깨면서 일어나는 관객과의 인터랙션과 반응 결과로 인해 관객에게 작가의 메시지를 전하고 있는 것이다.

## 5. 결론

게임이라는 대중 문화적 요소를 예술분야로 끌어들이어 만들어진 게임아트는 형식적인 면에서나 내용적인 면에서 볼 때 디지털 총체예술로서의 가치를 지니고 있다. 대중들, 즉 예술작품에서 관객이 되는 사람들의 관심과 적극적 참여와 교감을 가질 수 있도록 유도할 수 있는 게임이라는 분야의 장점들을 예술 작품에 자연스럽게 흡수시켜 새로운 미디어 아트를 탄생시켰다. 현대 시대의 예술은 다양한 형식과 표현 양식, 컨셉에 대하여 개방적이고 실험적 작품을 끊임없이 시도하고 있다. 이런 면에서 Conceptual Age의 예술 형태 중에 게임아트는 디지털 총체예술의 대표적인 장르가 될 수 있다.

게임아트가 가지고 있는 여러 가지 특징, 특히 컴퓨팅 기술과 미학적 해석이나 메시지가 예술 형식에 계속적으로 적용된다면, 더욱 대중과의 거리가 가까워지고 관객의 참여를 적극적으로 유도할 수 있는 다양한 방식들이 새롭게 개발될 것으로 기대된다. 또한 게임의 가치가 이로 인해 높아져 컴퓨팅 미학적 측면이나 예술 문화적 분야로 발전할 수 있는 원동력이 될 것이다.



(그림 5) retroYou\_NostalG



### 참 고 문 헌

- [ 1 ] Ben Hourigan, "The Utopia of Open Space in Role-Playing Videogames", Melbourne DAC, 2003.
- [ 2 ] Kristine Ploug, "Art Games", articles net.works, 2005.
- [ 3 ] Phillipa Jane Stalker, "Gaming in Art: A Case Study of Two Examples of The Artistic Appropriation of Computer Games and The Mapping of Historical Trajectories of 'Art Games' Versus Mainstream Computer Games.", University of The Witwatersrand Johannesburg, 2005.
- [ 4 ] Robin Hunicke, Marc LeBlanc, Robert Zubek, "MDA: A Formal Approach to Game Design and Game Research".
- [ 5 ] Tiffany Holmes, "Arcade Classics Spawn Art? Current Trends in the Art Game Genre", Melbourne DAC, 2003.
- [ 6 ] Tiffany Hlomes, "Art Games and Breakout: New Media Meets the American Arcade", The Computer Games and Digital Cultures Conference, 2002.
- [ 7 ] Tilman Baumgartel, "On a Number of Aspects of Artistic Computer Games", Media Art Net.

### 저 자 약 력

#### 권 지 은

이메일 : daminian@gmail.com

- 1997년 덕성여자대학교 철학과 (학사)
- 2001년 상명대학교 디지털영상학 (석사)
- 2007년 School of Visual Arts (SVA), Computer Art (석사)
- 2009년~현재 홍익대학교 IDAS 디자인학 (박사과정 재학 중)
- 2010년~현재 제일기획 디지털디자인팀 재직 중
- 관심분야: Interactive Installation, Electronic Art, Programming Art, Game Art, Interaction on Site